

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.3.1 Apa.....	4
1.3.2 Bagaimana	4
1.3.3 Siapa.....	5
1.3.4 Tempat.....	5
1.3.5 Waktu	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.7 Metode Perancangan	6
1.7.1 Pengumpulan Data Kualitatif	6
1.7.2 Analisis Data	7
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	8
1.8 Kerangka Perancangan	9
1.9 Pembabakan	10
BAB II	11
LANDASAN PEMIKIRAN	11
2.1 Tinjauan Hiperealitas Media Sosial	11

2.1.1 Pengertian Hiperealitas	11
2.1.2 Pengertian Media Sosial.....	12
2.2 Tinjauan Animasi.....	13
2.2.1 Animasi	13
2.2.5 <i>Storyboard</i>	16
2.2.6 <i>Shots</i>	20
2.3 Landasan Perancangan	25
2.3.1 Kualitatif.....	25
2.3.2 Fenomenologi Transendental	25
2.3.3 Segmentasi.....	26
2.4 Teori Pendukung.....	27
2.4.1. Struktur Cerita	27
2.4.2. Psikologi Remaja.....	29
2.4.3. Identitas	31
BAB III	33
DATA DAN ANALISIS	33
3.1. Data dan Analisis	33
3.1.1 Data objek.....	33
3.1.2 Data Observasi.....	34
3.1.3 Data wawancara.....	35
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	38
3.2.1 Demografis.....	38
3.2.2 Geografis.....	39
3.2.3 Psikografis.....	39
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	39
3.4 Hasil Analisis.....	49
BAB VI	51
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	51
4.1 Konsep Perancangan	51
4.1.1 Konsep Pesan.....	51
4.1.2 Konsep Kreatif.....	52
4.1.3 Konsep Media.....	53
4.1.4 Konsep Visual.....	54
4.2 Proses Perancangan	59

4.2.1 Riset	59
4.2.2 <i>Storyline</i>	59
4.2.3 <i>Thumbnail</i>	60
4.2.4 <i>Rough Storyboard</i>	61
4.2.5 <i>Clean up Storyboard</i>	64
4.3 Hasil Perancangan.....	67
BAB V	102
KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
Sumber lain	105
LAMPIRAN	106
TEMPLATE <i>STORYBOARD</i>	110
<i>ROUGH STORYBOARD</i>	111